AGB-A9HJ-JPN

取扱説明書

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
● 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
● 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
● カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
● 端子部に指や金属で触らないでください。
● 分解や改造をしないでください。
● 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ（ゲームボーイポケット／ライト）	スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2）
○	×	×	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

もくじ

■シナリオ&ゲームデザイン：石川文則・株式会社トーセ
■監修：堀井雄二
■キャラクターデザイン：鳥山 明　■音楽：すぎやまこういち

物語

世界にたったひとつしかない島「エスタード島」。
その島を治める「グランエスタード王国」の王子キーファは
10才になったばかりのワンパクざかり。
キーファは、たいくつなお城の生活から抜けだそうと、
さまざまな方法を考えていました。
そんなある日、
キーファの部屋にふしぎな光の渦が出現したのです。
光の渦からは助けを呼ぶ声が…
キーファが声に導かれるように光の渦に飛びこむと、
そこにはまったく知らない風景が広がっていたのです。

そして、未知の世界に迷い込んだキーファは、
魔物に襲われて窮地に陥ったルインとその仲間たちに出会います。

ルインは不治の病に倒れた両親を助ける方法をさがし、
キャラバンを引き連れて世界を旅していました。
2人が出会った日の夜、
キーファとルインは夢の中で不思議なメッセージを受け取ります。

「願いをかなえたくば、ロトのオーブを集めて我にささげよ…」

ロトのオーブがあれば、ルインの両親の病を治し、
キーファも元の世界に戻ることができるかもしれません…
オーブを探すため、
キーファと仲間たちの冒険の旅が始まろうとしています!

2 登場人物紹介

ナゾの大陸を冒険する主人公と、その仲間たちを紹介します。

キーファ

この世界を冒険することになるのが、グランエスタード王国のちいさな王子様キーファ。ある日キーファは、この伝説の大陸にまよいこんでしまった。はたしてキーファは元の世界に戻ることができるのか！？

ルイン

重病の父と母を治す薬を探すため、キャラバンを率いて世界を旅している少年。迷いの森で出会ったキーファにキャラバンを託し、共に冒険の旅に出る。

『キーファ兄ちゃんがリーダーをやってくれればきっと…きっと、どこへでも旅ができると思うんだ！』

スラロン

キャラバンを守るガードモンスター。

『オレは、まだ戦いの経験も少ないヒヨッコだが、いつか大キャラバンも守れるガードモンスターになってみせるぜ！』

戦士 アレクス

ルインのキャラバンに同行する戦士。
キーファにはリーダーとして期待をいだいている。
『オレのオノで魔物を
おもいっきりブン殴ってやるぜ！』

地図士 ランドル

ルインの幼なじみで、
ルインのキャラバンと共に旅をしている。
『ぼくがまわりの地形をしらべれば
みんなが的確に動くことができるよね。』

僧侶 デクソン

ルインのキャラバンに同行し、
ガードモンスターをいやしてくれる敬謙な僧侶。
『私の神へのいのりで
すこしのキズなら治してみせます。』

ギャバン

キャラバンについて色々と教えてくれる、
経験豊かな老人。
『ルインたちがキケンな目に会わないか
ハラハラしっぱなしじゃよ。』

3 操作のしかた

ここでは移動やコマンドの指定など、基本的な操作を説明します。正しい操作を覚えて、冒険を思う存分楽しんでください。

十字ボタン

◆主人公たちの移動

町やフィールドなどの移動画面では、主人公や馬車を自由に動かせます。

◆カーソルの移動

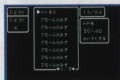
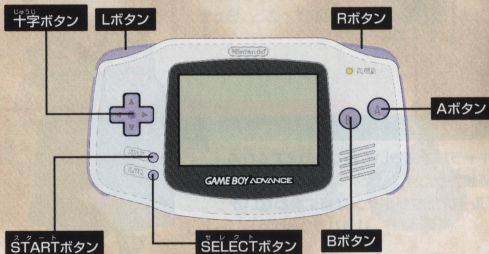
▶(カーソル)を動かして、コマンドや呪文、道具などを選ぶ時にも使います。

SELECTボタン

◆地図の表示

フィールドを移動中、馬車に地図士が乗っていると、地図を開くことができます。

◆道具の整理

「どうぐ」コマンドの画面では、道具を整理することができます。「心」を手に入れると、持っている「モンスターの心」を、系統ごとに整理することができます。

■各部の名称

Aボタン

◆メインコマンド画面表示

フィールドやキャンプなどの中で、メインコマンドのウィンドウが表示されます。

◆コマンド決定

コマンドや特技、道具などを選んで、決定します。

◆べんりボタン

話をしたり、とびらを開けたり、物を調べたりと、いろいろなことができます。

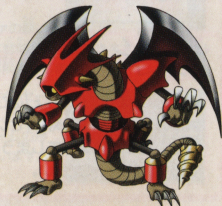
Bボタン

◆コマンドキャンセル

コマンド画面で押すと、Aボタンでの決定をキャンセルし、ひとつ前のメニュー、または移動画面に戻ります。

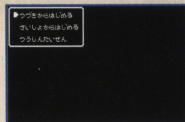
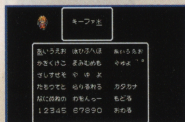
Lボタン 使用しません。

Rボタン 使用しません。

STARTボタン 使用しません。

4 冒険の始めかた・終りかた

これから、あなたは主人公のキーファとなって、長い冒険の旅に出発します。まずは大切な「ぼうけんのしょ」について知っておきましょう。

■さいしょから冒険をはじめる

はじめての時や、最初から冒険を始めたい時は、スタートメニューの「さいしょからはじめる」を選びます。
主人公の名前入力画面になりますので、5文字までの名前を入力してください。
名前が決まったら、いよいよ冒険がはじまります。

■冒険を再開するには

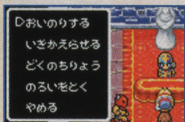
スタートメニューの「つづきからはじめる」を選ぶと、前回「ぼうけんのしょ」に記録したところから、つづきが始まります。

注意！

冒険の書はひとつだけ！

ゲーム中「ぼうけんのしょ」はひとつしか作ることができません。冒険中のデータがある時に「さいしょからはじめる」を選び、途中で冒険の書に記録をしてしまうと、以前のデータは消えてしまいますので注意してください。

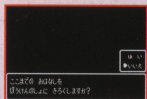
■冒険の終りかた

冒険を中断する時は、必ず「ぼうけんのしょ」に記録（セーブ）しましょう。
キャンプや町や村にある教会で、おいのりをすることで、記録できます。

注意！ 電源を切らないで

「ぼうけんのしょ」への記録は、しばらく時間がかかります。「たしかにきろくしました」というメッセージが表示されるまで、電源を切らないでください。

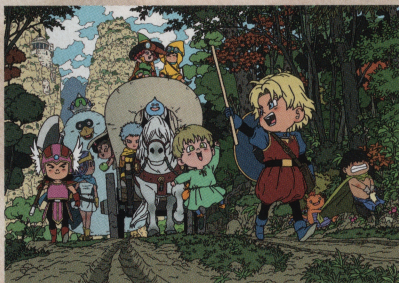
はじめての記録

王様に追いかけられて逃げ込んだタンスの中で、不気味な声に誘われます。
タンスから出ると、部屋は静まり返り、いつもと違う雰囲気が漂っています。
部屋には、外の世界に出たいというキーファの願いに応えて現れた光の渦が。そこから小さな悲鳴が聞こえてきます。キーファが光の渦にとびこむと、いよいよ本格的な冒険のはじまりです。

『ぼうけんのしょにきろくしますか』というメッセージが出たら、なるべく記録するようにしましょう。間違えて電源が切れてしまったりすると、ゲームの序盤を繰り返しプレイすることになってしまいます。

5 冒険の道しるべ

いよいよ冒険のはじまりです。キャラバンハートの冒険を少しのぞいてみることにしましょう。

キャラバンを率いて大移動

キーファは、謎の大陸で、ルインの願いをかなえるために、キャラバンリーダーとなり魔物と戦いながら、冒険を続けます。モンスターや地形にうまく対応できる仲間を編成して、世界を渡り歩いていきましょう。（編成については▶28ページ）

ガードモンスターは頼れる護衛役

キャラバンの馬車はガードモンスターと呼ばれる魔物が護衛しています。このガードモンスターのレベルを上げたり、転身で強化しながら、手強い敵に立ち向かいましょう。（詳しくは▶34ページ）

食料に気をつけて

キャラバンが移動するには、食料が必要です。冒険中に食料がなくなると、ガードモンスターのHPがだんだんと減っていってしまいますので、つねに残りの食料には気をつけましょう。（詳しくは▶14ページ）

大陸各地に点在する町や城

大陸には、人の集まる町や城があり、道具の売買や食料補給などをするための、旅には欠かせない施設があります。また、そこで人やガードモンスターと出会い、仲間を増やしていくことで、キャラバンは大きくなっていきます。

ルート選びも大切

目的地にたどり着く道順は1つではありません。のこりの食料や地形を考えて移動しましょう。でも、遠回りしたからといって無駄ではありません。良いこともあるはずです。

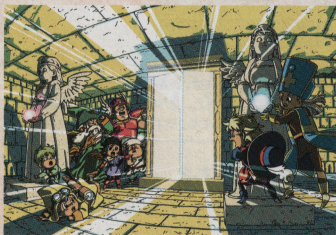
移動中にも出会いがあります

フィールドを移動中にも、MPを回復してくれる神父や、旅の行商人などに出会うことがあります。さらに、食料になる木の実がとれる樹木を発見することもあるかもしれません。

ちいさなメダルとフシギなツボ

いたるところに落ちているちいさなメダル。ベースキャンプにある「フシギなツボ」に入れると、集めたメダルの数によって、素敵なご褒美がもらえます。

たくさんの職業に分かれた仲間たち

キャラバンに加わる仲間たちは、いろいろな職業についています。敵を攻撃する戦士や、ガードモンスターを癒す僧侶、お金もうけに役に立つ商人など、その特技は多彩。馬車へ乗せる組み合わせしだいで、旅の様子も変わるでしょう。(詳しくは▶28ページ)

6 キャラバンひとくちメモ

キャラバンで移動するときに気をつけておくことがあります。ここでは、食料とキャラバンレベルについて説明します。

食料ステータス

現在の食料/最大食料が表示されます。

食料がなくなると、ガードモンスター達のHPが1になるまで、どんどん減っていきます。そのまま野生のモンスターに出会ってしまうと、とても危険なので、食料の量には気をつけて移動しましょう。

険しい道を移動すると…

食料は、キャラバンが移動すると減っていきます。なにもない草地よりも森や山を移動するほうが、多く消費するので、ルートは良く考えて進みましょう。

キャラバンレベル

旅慣れることで「キャラバンレベル」があがります。キャラバンレベルは、1つアップするごとに食料の最大量が増えていきます。

長く旅を続けていれば、どんなキャラバンでも旅なれていくのさ… これが上がると、食べ物の載せられる量が増えていくんだ。道に迷ったとしても、それは決してムダじゃないってことさ。

仲間が増えると

仲間が増えることでも、食料の最大量が増えます。たくさんの人を仲間にすれば、それだけ旅も楽になります。

世界のようす

この冒険の世界にはたくさんの建物があり、旅の助けになる便利な施設もありますので、ぜひ立ち寄ってみましょう。

町の施設

キャンプから遠く離れた町にたどり着いたら、道具屋や宿屋で次の旅に備えましょう。

きょうかい

チカラつきたガードモンスターの復活や、毒や呪いの治療をしてもらえます。またおいのりすることでことで「ぼうけんのしょ」に記録することができます。

やどや

ここで一晩泊れば、連れているガードモンスター全員のHPとMPが最大値まで回復します。

あずかりじょ

どうぐやの中にあるあずかりじょでは、道具やお金を預かってもらえます。持てる道具の数は限られていますので、ふだん使わないものを預けておくと良いでしょう。また、戦闘で全滅すると持っているお金が減ってしまうので、余分なお金は預けておきましょう。

どうぐや

持ち物を売ったり、キャラバンの冒険に必要な薬草やステーキを買ったり食料の補給をすることができます。

ベースキャンプ

ベースキャンプの施設

ベースキャンプは、食料の補給やモンスターを回復させたり仲間を編成したりと、キャラバンの重要な拠点となる場所です。最初は小さなキャンプですが、新しい仲間が加われば、酒場や道具屋などが増えていき、だんだん大きく賑やかになっていきます。

編成のテント

キャンプのお目付役ギャバンがいる「編成のテント」では、キャラバンの編成ができます。(詳しくは▶28ページへ)

転身のテント

転身のテントで、旅の途中で仲間になるフォズに話しかけると、モンスターをパワーアップする「転身」を行うことができます。(詳しくは▶34ページへ)

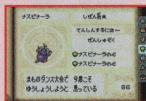
シスター／教会のテント

キャンプに同行するシスターがいます。村や街の教会と同じで、モンスターの復活や「ぼうけんのしょ」の記録ができます。

宿屋のテント

無料で泊ることができるテントです。モンスターのHPとMPをよく見て、こまめに回復しましょう。

まものずかん

モンスターの転身ができるようになってから、モンスターはかせに話しかけましょう。はかせが系統別に分類した転身の記録や、モンスターの説明が記された図鑑を見せてもらうことができます。

●図鑑の見方

十字ボタンの左右でページをめくります。
十字ボタンの上下で、図鑑の右側にある系統アイコンを選ぶことで、系統の先頭までのページを進めることもできます。

ほきゅうがかりのオババ

ゴールドと引き替えに、キャラバンの食料を補給してくれるお婆さんです。残りの食料が底をつく前に、お婆さんに補給してもらいましょう。

モンスターはかせ

冒険をすすめると「モンスターはかせ」が転身のテントの中に現れます。モンスターはかせに話しかけると、まものずかんを見せてもらうことができます。モンスターの系統の説明もしてくれますので、モンスターを転身させる前にはよく調べておきましょう。

キャンプから出発するには

馬車の横にいるルインに話しかけると、冒険に出ることができます。準備を整えたら、旅立ちましょう。

キャンプは移動する町だ！

冒険を進めていくと、ベースキャンプごと移動することができるようになります。食料を大量に消費することになりますが、拠点を動かして冒険を有利にすすめましょう。

通常時のコマンド

冒険を進めていくためには、コマンドをうまく使いこなすことが大切です。ここでは移動中に使用できる基本コマンドを説明します。

6つの基本コマンド

通常時(キャンプや異世界の移動中)に使えるコマンドは全部で6種類あります。移動中にAボタンを押せば、この6つの基本コマンドを選ぶためのウィンドウが開きます。十字ボタンでコマンドを選び、さらにAボタンを押して決定します

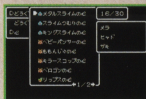
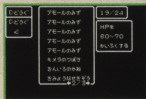
ばしゃ

馬車に乗っているガードモンスターやメンバーの情報を見たり、順番を入れ替えるためのコマンドです。(詳しくは▶28ページ)

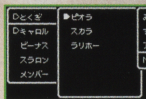
どうぐ

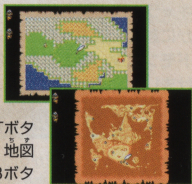
主人公が持っている道具を確認したり、使ったりするためのコマンドです。道具名にカーソルを合わせると説明が表示されます。また、モンスターの心を手に入れると、心を確認したり、捨てたりできるようになります。

Aボタンを押すと「どうする」というメニューが表示され、「つかう」を選ぶことで、その道具を使うことができます。

「すてる」を選ぶと道具を捨てることができます。

とくぎ

モンスターやキャラバンのメンバーが覚えている特技を確認したり、使ったりするためのコマンドです。モンスター名を選び、覚えている特技にカーソルをあわせると、効果の説明、必要なMP/現在のMPが表示されます。

そこでさらにAボタンを押せば、その特技を使うことができます。ただし、移動中には使えない戦闘専用のものもあります。

ちず

フィールド上で馬車に地図士を乗せていると、周辺の地図をみることができます。現在位置は羽のマークで表示されます。優れた地図士がいるか、同じ馬車に二人以上の地図士がいる時にAボタンを押すと、世界地図を見ることができます。また、SELECTボタンを押せば、コマンドウィンドウを開かずに、地図を開くこともできます。地図を閉じる時はBボタンを使います。

さくせん

戦闘中のガードモンスターの行動や、戦闘中のメッセージの表示スピードなど、いろいろなことを決めるコマンドです。「戦闘中のさくせん」を選ぶと、サブコマンドウィンドウが開くので、十字ボタンの上下でサブコマンドを選んで、Aボタンで決定します。

「さくせん」のサブコマンド

●さくせんへんこう

ガードモンスターに、戦闘時の作戦を指示します。
(作戦については▶23ページへ)

●ひょうじそくど

戦闘時に表示されるメッセージの速さを8段階のなかから決めます。大きな数字ほど、表示が遅くなります。

●じょうほう

仲間にしたモンスターの数や、仲間の人数などが表示されます。

キャンプ

冒険を進めていくと、ベースキャンプを移動することができるようになります。このコマンドでキャンプの移動を終了し、近くに冒険の拠点を移します。海や岩山などの障害物などがある場所では、キャンプを開けない場合があります。

10 戦闘時のコマンド

キャラバンを引き連れた冒険の行く手には、人間のチカラをはるかに越えた能力をもつモンスターたちが立ちふさがります。ガードモンスターたちにうまく指示を出し、力を合わせて敵をやっつけましょう。

戦闘時の画面とコマンド

戦闘が始まると、画面が切り替わり、4つの戦闘コマンドが表示されます。

たたかう

このコマンドを選ぶと、指示された作戦にしたがって、それぞれのモンスターが戦います。作戦を変えたいときは、「さくせん」コマンドで指示します。

さくせん

モンスターへ戦闘中の作戦指示と、キャラバンにいる仲間の確認ができます。(詳しくは▶23ページへ)

どうぐ

持っている道具を確認して使うためのコマンドです。どうぐリストが表示されますので道具を選んで、使うことができます。

にげる

勝てそうもない強い敵に出会った時などに、戦闘をやめて逃げるコマンドです。ただし、いつも逃げられるとは限りません。逃げられなかった時には、何もできず敵に攻撃されてしまいます。

「さくせん」サブメニュー

「さくせん」コマンドを選ぶとサブメニューが開きます。モンスターへの作戦指示と、メンバーの確認ができます。

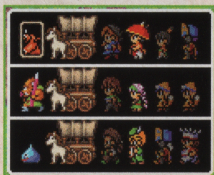
■さくせんへんこう

十字ボタンで、作戦を変更したいモンスターを選び、Aボタンで決定します。指示できる作戦の一覧が表示されるので、十字ボタンで作戦を選び、Aボタンで決定します。

- **●ガンガンいこうぜ**　敵をできるだけ早くやっつけるように、手加減なしの攻撃をくり出します。
- **●いろいろやろうぜ**　戦いを援護する特技をつかうようになります。
- **●いのちだいじに**　チカラつきないように、回復や防御を重視した行動をとります。
- **●MPせつやく**　直接攻撃を重視して、なるべく特技を使わないようにします。
- **●とくぎつかうな**　特技を使わずに戦闘をします。
- **●めいれいさせろ**　モンスターごとに直接コマンドを指示し、戦い方を細かく決めます。攻撃する相手を指示することができます。
  - **■こうげき**　相手を直接攻撃します。
  - **■とくぎ**　使う特技を直接選べます。
  - **■ぼうぎょ**　相手の攻撃から身を守ります。

■メンバーかくにん

次のターンでだれが行動するのかが、明るく表示されます。十字ボタンで仲間にカーソルをあわせると、戦闘中の特技を見ることができます。

戦闘

戦闘の流れ

戦闘では1回指示を出すごとに、キャラバンのメンバー1人と、ガードモンスターが行動を開始します。ここでは戦闘の基本的な流れを説明します。

基本的な戦闘の流れ

仲間は馬車に乗り込んだ順に行動します。ここでは馬車1台での戦闘を例に、流れを説明します。

戦闘コマンドを入力し終わると、まず馬車の先頭の仲間が行動します。つぎに、ガードモンスターが行動して1ターン目の行動終了になり、戦闘コマンドの入力にもどります。

次に戦闘コマンドを入力し終ると、馬車の2番目に乗り込んだ仲間が行動し、その後ガードモンスターが行動して、2ターン目の行動が終了します。戦闘は、馬車に乗った仲間が順番に行動しながら進みます。

ターンとは

戦闘コマンドを入力してから、味方モンスターや仲間、敵モンスターが全員行動し終るまでを「ターン」といいます。

体勢を整える

すべての仲間が行動を終えた後の1ターンは、体勢を整えるためにガードモンスターだけが行動することになります。また次のような場合も、ガードモンスターだけ行動することになります。

●馬車の席が空いている場合

この場合、3ターン目はだれも行動せずに体勢を整えることになります。

●連携技を使った場合

連携技をつかった場合、連携に参加したすべての仲間は行動したことになり、自分の行動する順番では動くことはできません。(連携技については▶26ページ)

4人同時の「究極連携」を行った場合は、全員が休みになり、体勢を整えることになります。

複数の馬車での戦闘

ここでは、複数の馬車で敵モンスターと戦う場合に、仲間がどのような順番で行動するのかを説明します。

A

B

C

1 まず、1番すばやいガードモンスター※が乗っている(A)の馬車の順番になります。(A)の馬車の先頭にいる仲間が行動し、その後にガードモンスターが行動します。

2 つぎに、2番目にすばやいガードモンスターが乗っている(B)の馬車の順番になります。(B)の馬車の先頭にいる仲間が行動し、その後ガードモンスターが行動します。

3 2番目の馬車に乗った仲間と、ガードモンスターの行動が終わると、最後に残った馬車(C)の行動になります。

4 3台の馬車すべての行動が終わると、1ターン終了になり、戦闘コマンドが表示されます。

5 2ターン目も、すばやい順番で馬車が行動を開始し、それぞれの馬車の2番目に乗っている仲間が行動します。3ターン目は3番目に乗っている仲間の行動、4ターン目は4番目に乗っている仲間の行動になります。

※モンスターの「すばやさ」のステータスは目安です。
必ず「すばやさ」のステータス高い順に
行動するわけではありませんので、注意してください。

「ぜんめつ」について

ガードモンスターが全滅してしまうと、キャラバンの編成のテントへもどされ、お金が半分に減ってしまいます。余分なお金はあずかりじょに預けておけば、その分は全滅しても減らないで済みます。

12 戦闘特殊効果

こんな攻撃もあるぞ！

1つの馬車に同じ職業の仲間が2人以上乗っていると、強力な連携技を使うようになります。同じ職業が2人の時でも、3人分の力を発揮することがありますので、仕組みをよく理解して、戦闘に挑みましょう。

職業の称号について

それぞれの職業には称号があります。称号なし、ベテラン、マスターなどの3つのランクがあり、それぞれ戦闘中の技が異なります。

■称号と戦闘中の技

	初級ランク	中級ランク	上級ランク
●戦士	オノだげき	オノもうだ	オノむそう
●地図士	ちけいちょうさ	ちけいはあく	ちけいじゅくち
●僧侶	いのり	いやし	せいなるひかり

※称号は変化しません。よりよい称号の仲間をさがしましょう。

連携技でパワーアップ

職業によって効果はさまざまですが、ここでは戦士を例にとって連携技を説明します。

ただし、どんなにランクの高い仲間が乗り込んでも、「マスター」以上の技を使うことはできません。

究極連携技！

1つの馬車に、同じ職業の仲間が4人乗り込むと、「マスター」以上の効果を発揮する究極連携を使うようになります。

4人の究極連携技が発動します。職業によって究極連携技の効果はさまざまです。

13 冒険とキャラバン編成

仲間は職業ごとにユニークな特徴や特技をもっています。だれを馬車に乗せるか、何番目に乗せるかによって、戦闘を有利に進めたり、冒険を楽に進めることができます。地形や敵に応じて仲間を編成しましょう。

馬車について

キャラバン全体で最大3台まで馬車を持つことができ、馬車には1体のガードモンスターと、4人までの仲間を乗せることができます。

●馬車隊称号
馬車に乗り込む仲間の組み合わせによって「ちびっこばしゃ隊」「世界を知り隊」など、さまざまな称号を得ることができます。

●馬車名
馬車の名前です。

●おもさ
現在の重さ/最大重量 です。馬車には、最大重量を超えてガードモンスターや仲間を乗せることができません。

●ステータス
ガードモンスターや仲間のステータスを表示します。このステータスをみて、編成をしましょう。

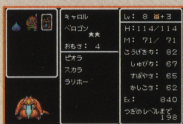
行動の順番で戦闘を有利に

馬車に乗った仲間は、順番に行動していきます。戦士を先頭にしてまず打撃をあたえるか、HPを回復してくれる僧侶にするか、釣り師を先頭にして敵を行動不能にさせるか、などなど自由に戦略を立てることができます。

ベースキャンプでの編成

キャンプにある「編成のテント」でギャバンに話しかけて、変更したいガードモンスターか、仲間を選びます。Aボタンで決定すると、メニューが開き編成用のコマンドが表示されます。編成を終了するときは、Bボタンを押します。

■のせかえ

馬車に乗っていないガードモンスターや、仲間をキャラバンに加えます。どこに乗せるかを選んだらAボタンで決定します。つぎに誰を乗せるかを選んでAボタンで決定します。

■おろす

選んだガードモンスターや仲間を馬車からおろします。ガードモンスターのいない馬車は、戦闘に参加することができないので注意しましょう。

■ばしょがえ

仲間の乗車位置を変更します。十字ボタンで、どの仲間の場所を変えるかを選びます。つぎにどこと入れ替えるかを選んでAボタンで決定します。ほかの馬車に乗せかえることもできます。

■ばしゃがえ

馬車に乗り込んでいるガードモンスターを、ちがう馬車に移動させるコマンドです。十字ボタンの上下で、どの馬車に移動させるか選び、Aボタンで決定します。移動させる馬車にガードモンスターが乗っている場合、場所が入れ替わります。

■からにする

カーソルのある馬車に乗っている仲間をすべておろします。

冒険とキャラバン編成

移動中の編成

通常コマンドの「ばしゃ」コマンドでは、同じキャラバンで移動中のガードモンスターや仲間が馬車に乗り込む位置の変更と、ステータスを見ることができます。

■馬車サブコマンド

十字ボタンでカーソルを動かして、ガードモンスターかキャラバンの仲間を選びます。Aボタンを押すと、馬車サブコマンドが表示されます。編成を終了するときは、Bボタンを押します。

仲間を選んだ場合のコマンド

●ばしょがえ

馬車に乗り込んだ仲間の位置を変更するコマンドです。十字ボタンで、移動させたい場所を選んで、Aボタンで決定します。移動させる場所に仲間が乗っている場合は、入れ替わります。ほかの馬車に移動させることもできます。

ガードモンスターを選んだ場合のコマンド

●ばしゃがえ

馬車に乗り込んでいるガードモンスターを、ちがう馬車に移動させるコマンドです。十字ボタンの上下で、どの馬車に移動させるか選び、Aボタンで決定します。移動させる馬車にガードモンスターが乗っている場合、場所が入れ替わります。

●つよさみる

仲間にしたモンスターのステータスを見るためのコマンドです。コマンドを選ぶと、ガードモンスターの一覧が表示されます。十字ボタンでカーソルをあわせると、ステータスを見ることができます。(ガードモンスターのステータスについては▶36ページへ)

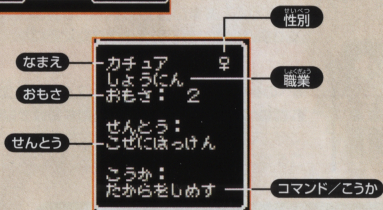
冒険に役立つ効果

ナゾの大陸には、20種類を超える職業の仲間がいます。(職業については▶32ページへ) 馬車に乗り込む仲間は組み合わせ次第で、いろいろな効果を発揮します。同じ馬車に大僧侶か、ふつうの僧侶が2人いれば、道具屋を呼び寄せることができます。また地図士と占い師が乗っていれば、地図に探し物の位置を表示させることもできます。いろいろな組み合わせを試して、どんな効果があるのか探してみてください。

14 職業紹介

冒険の大陸では、20種類を超える職業の仲間たちが待っています。男性、女性、子供から大人まで、いろいろな人が登場します。職業ごとにユニークな特徴や特技をもっていますので、特性を知ってキャラバン編成の参考にしましょう。

仲間のステータス

編成画面では、仲間のステータスを知ることができます。このコーナーで紹介する職業別の特徴と特技を知って編成に役立てましょう。

- **●なまえ**　仲間のなまえです。
- **●性別**　♂＝男性、♀＝女性を表します。
- **●職業**　仲間の職業・称号です。（詳細は▶26ページへ）
- **●おもさ**　仲間の重さです。
- **●せんとう**　戦闘時に使う特技が表示されます。
- **●コマンド／こうか**　フィールドで使えるコマンドや、「たからをしめす」などの効果が表示されます。

職業一覧

戦士

敵1体を攻撃します。ベテラン戦士の「オノもうだ」やマスター戦士の「オノむそう」でより強力な攻撃をします。

地図士

地図士が馬車に乗っていると、地図を開けるようになります。戦闘中は地形を調査し、ガードモンスターがすばやく動けるようにします。ランクの高い技では世界地図を見ることができます。

僧侶

神への祈りで戦闘中にガードモンスターを回復してくれます。ランクの高い技ではさらに強力な回復をしてくれます。

武闘家

武闘家が戦闘に参加すると、会心の一撃が出やすい打撃技をくり出します。ランクの高い武闘家がいれば、より会心の一撃がでやすくなります。

魔法使い

火の攻撃呪文「メラ」で戦闘に参加します。ランクが高くなると「メラミ」「ベギラマ」「ヒャダルコ」など多彩な呪文を使います。

医術士

医術士は眠ったモンスターを起こしてくれます。「ちりょう」「きゅうご」などのランクの高い技で麻痺や混乱、毒などを治すことができます。

狩人

「かり」の特技で食料を調達することができます。戦闘では毒の矢で参加します。ランクの高い技「ねらいうち」「みだれうち」では敵を眠らせたり、麻痺させたりすることができます。

占い師

地図上にオーブを示す能力をもっています。戦闘中は、敵の残りHPやMPを占います。「ふうすい」「よげん」など高いランクでのみ実現可能な占いもあります。

釣り師

「つり」の特技で食料を調達することができます。戦闘では「まきエサ」で敵を惹きつけて行動不能にします。ランクが高くなるほど、より長い時間、敵を行動不能にすることができます。

商人

商人が仲間にいると、ベースキャンプで買い物ができるようになります。地図に宝の場所を示してくれたり、戦闘中にお金を拾ってくれたりする職業です。ランクの高い技では、さらに多くのお金を見つけてくれます。

????

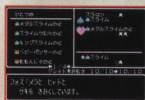
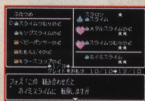
このほかにも、力強い味方となる職業がたくさん登場します。中には、おどろくべき能力をもった仲間も…？

モンスターをそだてよう

モンスターをつよくする

ガードモンスターとは、キャラバンを守る護衛役のモンスターのこと。だんだんと強力になっていく敵に対抗するため、ガードモンスターをより強力なモンスターに転身させましょう。

転身とは…

2つの「モンスターの心」をガードモンスターに吹き込んで、まったく別のモンスターにすることを転身といいます。転身すると、「心」に込められた能力を受け継いだモンスターになります。どんなモンスターに転身するのかは、フォズが教えてくれるので、いろいろな組み合わせを試してみましょう。

転身前に知っておこう

モンスターにはレベルアップの上限があります。たとえば、成長の上限が20のモンスターはレベル20以上になることはできません。成長の限界は、フォズに教えてもらうことができます。まずフォズに話し掛け、十字ボタンで「げんかいしんだん」を選び、Aボタンを押すと、ガードモンスターの限界を教えてもらえます。

「てんしん」をするには

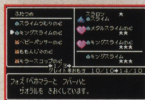
「てんしん」をするには、レベルが10以上のモンスターと、2つ以上の「心」が必要です。「心」は2つあれば、どんな種類でも転身できます。「てんしん」してできたモンスターをさらに「てんしん」させることもできます。

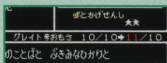
転身のさせかた

●転身させるモンスターを選ぶ

キャンプにある「転身のテント」でフォズに話しかけて、転身させたいモンスターを選び、Aボタンで決定します。転身をやめるときは、Bボタンを押します。

●心を選ぶ

つぎに選んだモンスターに吹き込む「心」を2つ選びます。「心」は特技や特徴を持っていて、転身後の能力に影響します。十字ボタンで吹き込みたい心を選んで、Aボタンで決定します。心を2つ選ぶと、転身を始めていいか尋ねられますので、良ければ「はい」を、やめるときには「いいえ」を選びます。

モンスターの重さ

モンスターを転身させると、能力などの他に、重さも変わることがあります。モンスターを転身させたら、馬車が重量オーバーにならないか確認しましょう。

心をてにいれるには

戦闘に勝利すると、敵がモンスターの心を残すことがあります。この他に、宝箱の中から見つけたり、旅で出会った人やモンスターを助けると心をくれたりすることがあります。

モンスターのステータス

メインコマンドの「ばしゃ」→「つよさみる」のコマンドなどで見られるステータス画面では、モンスターの名前や系統や強さをみることができます。転身させるモンスターを選ぶ場合や、編成でガードモンスターを選ぶ場合に良く見るようにしましょう。

項目	説明
●なまえ	モンスターの名前です。
●種族	モンスターの種族名です。
●おもさ	モンスターの重量です。
●系統マーク	モンスターの系統を表すマークです。（詳しくは▶37ページへ）
●とくぎ	現在持っている特技の一覧を表示しています。
●☆	モンスターのランクを表します。
●LV	総合的な強さを表します。
●HP[現在/最大]	生命力を表します。0になるとチカラつき、戦えなくなります。
●MP[現在/最大]	特技を使う力を表します。0になると使えなくなります。
●こうげき力	数値が大きいほど、直接攻撃で敵に大きなダメージを与えることができます。
●しゅび力	数値が大きいほどダメージを受けにくくなります。
●すばやさ	数値が大きいほど先に攻撃しやすくなります。
●かしこさ	数値が大きいほど、「さくせん」で戦い方を指示した時に、より的確に行動します。
●Ex	現在までに獲得した経験値です。
●つぎのレベルまで	次のレベルになるために必要な経験値が表示されます。

注目！

＋マーク

転身したモンスターには「＋1」などの数値が付きます。その後どんどん転身を繰り返していくと、その数値は大きくなっていきます。この数値が大きくなるほど、モンスターの成長限界レベルがあがります。

モンスターの系統

ナゾの大陸には数多くのモンスターが登場しますが、大きく分けると7つの系統に分類することができます。それぞれの特徴を知って、たくさんのモンスターを仲間にしましょう。

■スライム系

すばやさが高く、戦闘援護系の特技に強い性質を持っています。「スライム」「バブルスライム」「スライムナイト」などがいます。

■どうぶつ系

もともと世界にすんでいた動物が、他の魔物の影響で凶暴になってしまったモンスター達です。攻撃力があがりやすい特徴を持っています。「ベビーパンサー」や「キラースコップ」などがいます。

■まじゅう系

もともと魔界に住むけもので、成長が遅いが、攻撃力が高い特徴を持っています。「ドラゴンキッズ」「リップス」などがいます。

■しぜん系

植物やムシの魔物が多く、決して強いとは言えません。しかし、成長がはやい点が特徴です。「せみもぐら」や「ナスビナーラ」などがいます。

■ぶっしつ系

もともと動くはずのない置物や土くれなどが、魔法のチカラで動きだすようになった魔物たちです。高い守備力が特徴です。「おばけキャンドル」や「ひとくいサーベル」などがいます。

■あくま系

魔界からやってきた悪魔たちや、死の世界から魔のチカラでよみがえった魔物たちで、平均的な強さを持っています。「ベビーサタン」や「ゴースト」などがいます。

■エレメント系

生き物ではなく魔法的な存在で、数も少なく特徴はあまりしられていません。「ギズモ」「かまいたち」などがいます。

通信対戦

ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブルを使えば、あなたが編成したキャラバンと友達のキャラバンで対戦を楽しむことができます。

通信対戦をする前に

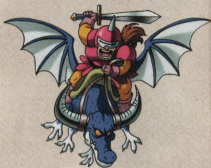
友達同士で通信対戦を楽しむために、注意点をよく読んでからプレイしましょう。

注意点

① ケーブルを抜かない

ゲームボーイアドバンス本体の電源が入った状態で、ケーブルを抜き差しすると、誤動作や故障の原因となります。「つながらないな」と思っても、あわててケーブルを抜かないようにしましょう。

② 新しい電池で遊ぼう

通信対戦は、じっくり考えてプレイすることが多いので、プレイ時間がどうしても長くなってしまいがちです。途中で電源が切れてしまうと、カートリッジやゲームボーイアドバンス本体の故障の原因となります。通信対戦時はなるべく新しい電池を使うか、ゲームボーイアドバンス専用ACアダプタを使うことをおすすめします。

対戦を楽しく遊ぶためのヒント！

ベースキャンプで、キャラバンにガードモンスターと馬車の名前を変えることができます。自分の好きな名前に変えて対戦すれば、楽しさ倍増です。

■通信ケーブルのつなぎ方

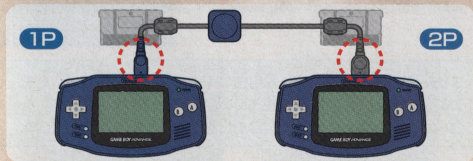
通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス ···················· 2台
- 「ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート」カートリッジ ···· 2個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル ············ 1本

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、40ページをご覧ください。

※ 1Pは本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。

■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- 本体を3台以上接続しているとき。

つうしんたいせん

友達同士で手持ちのキャラバンを競わせることができるモードです。いろいろなルールを決めて遊んでみましょう。

通信対戦の遊び方

■ルールを選ぶ

メニューから「つうしんたいせん」を選んで、Aボタンで決定するとルールメニューが表示されます。ルールメニューから、十字ボタンでルールを選んでAボタンで決定します。対戦する両者が「つうしんたいせん」を選ぶまで始まりません。Bボタンをおすか、「やめる」を選ぶと通信対戦を取りやめます。

フリールール	いちばん自由なルール設定の対戦モードです。
エニックスルール	友達と遊ぶ時の基本モードです。
ローカルルール	ルールを自由に設定して対戦するモードです。

■キャラバンを編成する

次に、対戦させるキャラバンの編成をします。(キャラバンの編成は▶28ページへ) 編成が終ったら、Bボタンを押します。確認のメニューが出るので、よければAボタンを押して決定します。

対戦開始

自分のキャラバンと、友達のキャラバンとを対戦させます。どちらかのキャラバンが全滅すれば、勝敗は決まります。通信対戦では、「たたかう」と「さくせん」コマンドしか使うことができません。（戦闘コマンドについては▶10ページへ）

勝敗

どちらかのキャラバンのガードモンスターが全滅すると対戦終了になり、スタート画面にもどります。もう一度通信対戦で遊ぶ場合は、再度「つうしんたいせん」を選んでください。

トリプルマッチ

冒険を進めていくと、新しい通信対戦モードの「トリプルマッチ」が遊べるようになります。「トリプルマッチ」は、馬車1台ずつ戦わせ3回戦で勝負を決めるスペシャルマッチです。

トリプルマッチの遊び方

■ルールを選ぶ

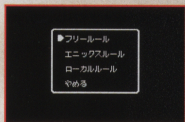
メニューから「トリプルマッチ」を選んで、Aボタンで決定するとルールメニューが表示されます。ルールメニューから、十字ボタンでルールを選んでAボタンで決定します。対戦する両者が「トリプルマッチ」を選ぶまで始まりません。ルールは「つうしんたいせん」と同様に選びます。

■キャラバンを編成する

次に、対戦させるキャラバンの編成をします。(キャラバンの編成は▶28ページへ)編成が終ったら、Bボタンを押します。確認のメニューが出るので、よければAボタンを押して決定します。

■3回戦で勝負

まず、方向キーの上下で最初に戦わせる馬車を選び、Aボタンで決定します。両者が馬車を選ぶと、戦闘開始です。
どちらかのガードモンスターがチカラつきると、1回戦の勝敗が決まります。通信対戦では、「たたかう」と「さくせん」コマンドしか使うことができません。(戦闘コマンドについては▶10ページへ)3回戦のうち2勝したプレイヤーの勝利となって、対戦終了になります。

18 とくぎ紹介

仲間にしたモンスターはレベルアップすることで、いろいろな特技を覚えていきます。ここでは、特技の種類ごとに、その一部を紹介します。

攻撃系

戦闘時に敵を攻撃する特技です。敵1体に攻撃するものや、グループや敵全体に攻撃できるものもあります。

とくぎ名	とくぎの効果
メラ	敵1匹を小さな火の玉で攻撃する。
ギラ	敵1グループを小さな炎で攻撃する。
ベギラマ	敵1グループをほとばしる炎で攻撃する。
イオ	爆発を起こし、敵全体を攻撃する。
バギ	敵1グループを身を切り裂く竜巻で攻撃する。
デイン	敵1体を稲妻で攻撃する。
ヒャド	敵1グループを氷の刃で攻撃する。
ザキ	敵1匹に死の言葉を投げかけ、息の根を止める。
たいあたり	体当たりで攻撃する。
はげしいほのお	敵1グループに激しい炎を吐き出す。
こおりのいき	敵1グループに氷の息を吐き出す。
かまいたち	敵1体をかまいたちで攻撃する。
つなみ	敵全体につなみで攻撃する。

回復系

戦闘で傷ついた体を癒してくれる特技です。攻撃系の特技と、バランス良く上手に使えば戦闘が楽になります。

とくぎ名	とくぎの効果
ホイミ	味方1体のHPを少し回復する。
ベホイミ	味方1体のHPを大幅に回復する。
ベホマ	味方1体のHPをすべて回復する。
ベホマラー	味方全体のHPを大幅に回復する。
ベホマズン	味方全体のHPをすべて回復する。
ザオラル	成功すれば味方1体を生き返らせる。
ザオリク	味方1体を完全な状態で生き返らせる。
メガザル	命を捨てて味方全員を完全回復する。
キアリー	毒に侵された味方1体の毒を消し去る。
キアラル	味方全体の混乱をとく。
キアリク	味方全体の麻痺や眠りをとく。
シャナク	味方全体の呪いをとく。
メガザルダンス	自分の命と引き替えに仲間を完全に回復する。
ハッスルダンス	味方全体のHPを大幅に回復する。

援護系

戦闘時に攻撃補助や、守備の補助の効果があります。特に戦闘の特技を組み合わせて使うと、戦力が大幅にUPします。

とくぎ名	とくぎの効果
スカラ	味方1体の守備力を上げる。
ルカニ	敵1体の守備力を下げる。
ピオラ	味方1体の素早さを上げる。
ボミエ	敵1体の素早さを下げる。
バイキルト	味方1体の攻撃力を2倍にする。
マヌーサ	幻で敵1グループを包み込む。
ラリホー	敵1グループを眠りに誘う。
マホキテ	自分の受けた特技のMPを自分のものにする。
メダパニ	敵1グループを混乱させる。
マホターン	1回だけ魔法を跳ね返す。
フバーハ	炎や吹雪から身を守る。
マジックバリア	バリアをはり魔法からのダメージを減らす。
やけつくいき	やけつく息で敵1グループを麻痺させる。
みかわしきゃく	敵の攻撃をかわしやすくする。
なめまわし	敵1体を1ターン休ませる
みがわり	味方の身代わりとなり、敵からの攻撃を受ける。

その他

攻撃系、回復系、援護系のいずれにも属さない特技です。種類も効果も様々で、なかには使ってみないと効果がわからないものもあります。

とくぎ名	とくぎの効果
くちぶえ	敵を呼びよせる。
トラマナ	ダメージを受ける地面からダメージを受けなくする。
リレミト	ダンジョンから脱出する。

どうぐ紹介

「どうぐ」は、お店やキャラバンの仲間から買ったり、冒険の途中で手に入れたりできます。必要なものは始めに確認してから旅立ちましょう。

●薬草

▲HPを回復させる冒険の必需品です。

●毒消し草

▲毒におかされた体から、毒を消し去る効果があります。

●種／木の実

▶モンスターの能力を上げることができます。「ちからのたね」「まもりのたね」「ふしぎなきのみ」など色々な種類があります。

●キメラのつばさ

◀フィールドのどこにいても、キャンプに戻ることができます。

●世界樹の葉

▲死んでしまったガードモンスターを、生き返らせることができます。

●魔法の聖水

▶魔法の力をもった聖水です。仲間一人のMPを少し回復します。

●呼び寄せの翼

◀馬車のいる場所に、キャンプを呼びよせます。

●りんご／大きなりんご

▶食料が少なくなってきたとき、りんごをつかえば、すこしだけ補給ができます。キャラバンで長旅に出るときには、必ず持っていきましょう。

●さかな／ステーキ

◀道具として使うと、食料の補給ができます。釣りや狩りができる仲間がいれば、手に入れることができます。

●モンスターの心

▶モンスターに2つの心を吹き込むと、あらたなモンスターに転身させることができます。「キングスライムの心」や「ガーゴイルの心」など、さまざまな種類があります。

●オーブ

▲さまざまな願いをかなえることができる不思議議な力をもっています。伝説の「ロトのオーブ」や「カラーオーブ」などがあります。

冒険のヒント

旅の行く手には、さまざまなモンスターや危険が待ち受けていることでしょう。ここでは、スムーズに旅を進め冒険を楽しむためのヒントをまとめてみました。すべての冒険者達に送るアドバイスです。

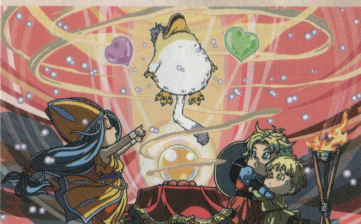
情報を集めよう

冒険の基本は、お城や町で出会う人々に必ず話を聞いてみることです。謎に行き詰まった時など、人々の話の中に必ずヒントが隠されています。

冒険の書への記録はこまめに

町に着いたときや新たな場所に向かうときには、まず教会へ行ってお祈りをしましょう。冒険の書にこまめに記録しておけば、いざという時にも安心です。

「てんしん」でオリジナルモンスターを手に入れよう

「てんしん」することで、あなただけのオリジナルモンスターを手に入れることができるかもしれません。特殊な能力をもつモンスターを「てんしん」で手に入れて、さらに楽しく冒険を進めてみては？

冒険をクリアしたあとは

冒険をクリアした後は、ナゾの大陸の好きな場所に行くことができるようになります。そこでは、最初の冒険では気付かなかった新しい謎を発見できるかもしれません。

ドラゴンクエストモンスターズ

キャラバンハート™ 公式ガイドブック

見知らぬ世界の冒険にガイドブックは欠かせない！
フィールド＆ダンジョンマップはもちろん、モンスターの転身・キャラバンの編成 に役立つデータも満載！

2003年4月28日発売予定

価格未定

アクセス経路

i Menu➡メニューリスト➡待受画面/iアプリ待受/フレーム➡iアプリ待受➡ドラクエ3Dフレンズ
Jフォンメニュー➡Java[TM]アプリ➡キャラクター・画像➡待受アプリ特集➡3Dドラクエ☆フレンズ

月額300円（税別）
対応機種：NTTドコモ504シリーズ専用、J-SKY Java[TM]アプリ対応機種

RPGランキング1位「ドラゴンクエストモンスターズ」を携帯で楽しもう！

アクセス経路

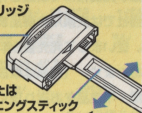
i Menu➡メニューリスト➡ゲーム➡ゲーム1➡ロールプレイング➡ドラクエモンスターズi
Jフォンメニュー➡Jスカイメイン➡ケータイゲーム➡ゲームアプリ➡RPG・アドベンチャー➡ドラクエモンスターズJ
EZトップメニュー➡遊ぶ・楽しむ➡ゲーム➡もっと探す（ゲーム）➡ドラクエモンスターズEZ

月額300円（税別）
対応機種：NTTドコモ アプリ対応機種、J-SKY Java[TM]アプリ対応機種、EZ-web ezplus対応機種（phase2以降）

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」（DMG-08）を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

インターネットアンケート

このたびは、エニックスのゲームソフト「ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。 弊社では今後の参考にさせていただく為、インターネットでのアンケートを実施しております。下記のURLにアクセスし、掲載されている内容に従って、アンケートにお答えください。

http://dragonquest.enix.co.jp/enq/

※携帯電話/PHSは対応しておりません。

アンケート実施期間：2003年3月29日～2003年4月28日

※アンケート実施期間は都合により延長する場合がございます。

取扱説明書に従って操作しても正常に動作しない場合

お買い上げいただきました製品が正常に作動しなかったり、使用・保管中に故障してしまった場合には、検査の上、下記の様に処理させていただきます。

●当社の責（製造・出荷段階での問題）による不良の場合は、無償にて新品とお取り替えいたします。

●お客様の過失や、長期の使用による故障・破損等、修理が不可能なものについては、希望小売価格にて新品と有償交換します。

●当社では交換用の商品または部品を、商品の発売から2年を基準に保有しております。従いまして発売後2年を経過した商品については交換または修理ができないことがあります。（部品は取扱説明書・パッケージを含みます）

故障・不良品をお送り頂く際にはカセットと、故障状況とお客様のご住所・お名前・お電話番号を書いたメモ、有料の場合は代金分の郵便定額小為替をご同封の上、当社ユーザーサポート係までお送りください。尚、切手での代金のお支払いは受け付けておりません。また、通常の封筒、小荷物等に現金を同封されますと郵便法に触れますので、ご注意ください。

修理品の発送・ゲームについてのお問い合わせは

〒151-8544　東京都渋谷区代々木4-31-8

株式会社エニックス　ユーザーサポート係

TEL.03-5352-6466（平日10：00から17：00）

※当社では、ゲーム内容やヒント等についてのお問い合わせには一切お答えしておりません。ゲーム中の世界の住人たちが話してくれる情報や、ガイドブック等を参考にしてください。

ENIX 株式会社 エニックス

〒151-8544　東京都渋谷区代々木4-31-8　TEL.03-5352-6466